

グレムリン2

—新・種・誕・生—

取扱説明書



©1990 SUNSOFT TM&©1990 WARNER BROS., INC.

SUNSOFT

ごあいさつ

このたびは、**SUNSOFT** の「グレムリン
2—新種誕生—」をお買いあげいただき、誠
にありがとうございました。ご使用になる前
に、取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱
説明書」をよくお読みいただき、正しい使用
法でご愛用ください。なお、この
「取扱説明書」は大切に
保管してください。



TM&©1990
WARNER BROS., INC.

ストーリー

…“^{かれ}彼”を^{みず}けっして^ぬ水に濡らさないこと

…^{ひかり}光に^あ当てないこと

…^ま真^よ夜^{なか}中の^じ12時^{すぎ}すぎに

^{たべ}食^{もの}べ物^{あた}を^く与えないこと…

——あの^{そうどう}クリスマス騒^{ねん}動から6年、

^ぶ舞^{たい}台は、^{ちようこうそう}N.Y.の超^{ちようこう}高^{そう}層ビルに——

『^{おおももの}クランプ・センタービル』——マンハッタン^{しはい}の大^し物“^{しはい}ダニエル・クランプ”が支配する
^{ちようこうそう}超高層ビル。

そこには、^{ふるさと}故郷^{まち}の町^でを出て

^{だい}大^と都会^{かい}ニュー

ヨークに^{しゅうしょく}就職

した“ビリー

とケイト”が

^{つと}勤^めめていた。



ある日^ひビリーは、研究所^{けんきゅうじょ}に捕^{つか}まっていたギズモ
と再会^{さいかい}をするが、不注意^{ふちうい}でギズモは水^{みず}を浴^あび
てしまい、再び^{ふたたび}あの手のつけられない凶暴^{きょうぼう}な
“グレムリン”を生^うみ出^だしてしまった。今^{いま}や
“クランプ・センター”は騒々^{そうぞう}しいリトル・
モンスターの大群^{たいぐん}に占拠^{せんきょ}され、その機能^{きのう}はマ
ヒし、人々^{ひとびと}はパニックにおとし入れられる。

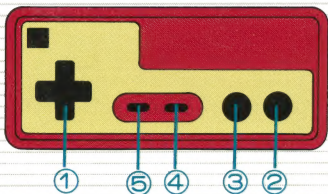
ギズモとビリー、
ケイトはこの危^き
機^きを救^{すく}うために
立ち向^むかうが、
“グレムリン”
達^{たち}はバイオ
の力^{ちから}を得^えて、
さらに凶暴^{きょうぼう}
な姿^{すがた}へと変^か
わり始^{はじ}めて
いた…。



TM&©1990
WARNER BROS., INC.

コントローラーの使い方

コントローラー I のみ使用します。
(コントローラー II は使用しません。)



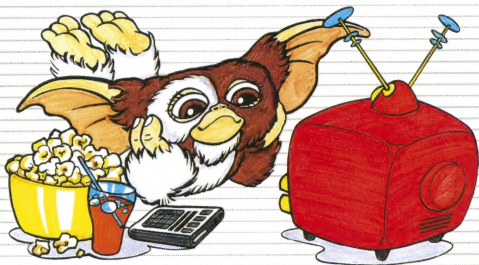
- ① + ボタン…ギズモの移動に使います。
(8方向に移動できます。) ジャンプ中のコントロールをします。
- ② A ボタン…ギズモがジャンプします。
- ③ B ボタン…ギズモが攻撃します。
- ④ スタートボタン…ゲームをスタートさせます。アイテム画面に変わります。
- ⑤ セレクトボタン…使用しない。

ゲームスタート



▲タイトル画面^{がめん}

タイトル画面^{がめん}のとき^{とき}に“START!”を選んで^{えん}で
スタートボタン^おを押すと、ゲーム^{はじ}が始まります。

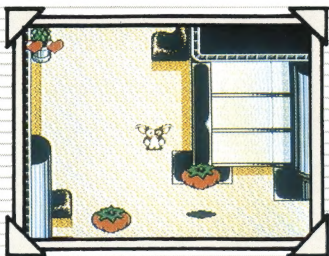


TM&©1990 WARNER BROS., INC.

がめんひょうじ 画面表示

ゲーム画面

グレムリン2はトップビューの画面です。

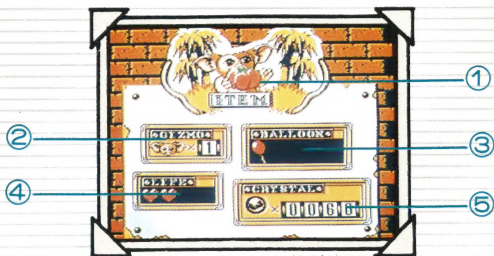


▲ゲーム画面

左上にギズモのライフが表示されています。
ギズモは、敵に攻撃されたり、障害にあたったり穴に落ちたりするとダメージを1うけます。ダメージを2うけるとハートが1つ減り、ハートがすべてなくなるとギズモを1匹うしないます。

アイテム画面^{が めん}

ゲーム中^{ちゅう}にスタートボタンを押すと、次^{つぎ}のよう^{よう}なアイテム画面^{が めん}に変わります。



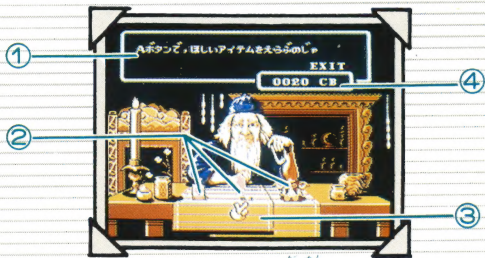
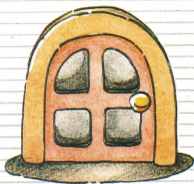
▲アイテム画面^{が めん}

- ① 現在ギズモの使^{つか}っている武器^{ぶき}
- ② ギズモのストック
- ③ ふうせんのストック
- ④ ライフの残量^{ざんりょう}
- ⑤ 現在持^もっているクリスタルボールの数^{かず}

アイテム画面^{が めん}では、①～⑤の状態^{じょうたい}を見^みることができます。再度^{さいど}スタートボタンを押すとゲーム画面^{が めん}に戻^{もど}ります。

ショップ画面 が めん

ゲーム中、右のような
ドアに入るとショップ
画面になります。



▲ショップ画面 が めん

- ①ウイングおじいさんのセリフ
- ②アイテム
- ③カーソル
- ④現在持っているクリスタルボール けんざい も

ショップにはウイングおじいさんがいて、ギズモの持っているクリスタルボールとアイテムを交換してくれます。

✚ボタンの左右でカーソルを動かし、アイテムを選んで下さい。欲しいアイテムを選んだらAボタンを押し決定して下さい。

もし、アイテムを買わない時は、✚ボタンの上を押しカーソルを“EXIT”に合わせ、Aボタンを押して下さい。ショップから出ることができます。

ギズモのストック

ゲームをスタートしたときは、ギズモは一匹しかいませんが、ショップでギズモを買いストックすることができます。

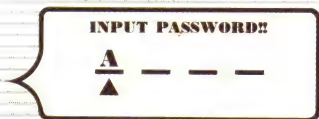
パスワード

ゲームオーバーの画面で、画面の下に英字4文字のパスワードが表示されます。このパスワードをとっておけば、いつでもゲームオーバーになったエリアから始めることができます。



パスワードの入力方法^{にゅうりよくほうほう}

タイトル画面^{がめん}の時に“PASSWORD!”^{とき}を選^{えら}びスタートボタンを押すと、パスワード入力^{にゅうりよく}画面^{がめん}になります。



十字^{さいう}ボタンの左右でカーソルが左右^{さいう}に動きます。
上下^{じょうげ}でカーソルが指^さしている所^{ところ}の英字^{えいじ}が変わ^かります。

文字^{もじ}を正^{ただ}しく入力^{にゅうりよく}し、Aボタンかスタートボタン^おを押してください。パスワードをとったエリア^{はじ}から始められます。(ただしボスエリア^{にゅうりよく}でとったパスワードを入力しても、その1つ^{まえ}前のエリア^{はじ}からしか始められません。)

コンティニュー

ゲームオーバーの^{とき}に“CONTINUE”を選^{えら}ぶと、ゲームオーバーになったエリアの^{さいしょ}最初からやり直^{なお}すことができます。ただし、ボスエリアでゲームオーバーになった^{ばあい}場合は、ボスエリアの1つ^{まえ}前のエリアからしか始められ^{はじ}ません。また、コンティニューをするとライフ、アイテムなどは、^{しよき}初期の^{じやうたい}状態に^{もと}戻ります。

コンティ
ニューは、
^{む せいげん}
無制限に
できます。



しょうかい ステージ紹介

ステージ1 ビリーのオフィスへ……

エリア1 遺伝子研究所を脱出したギズモは、同じく研究所を逃げだした動物達に邪魔されながらも、ビリーのオフィスをめざします。

エリア2 やつとの思いでオフィスにたどりついたギズモ。でもオフィスの中にも動物達が……？！

ステージ2 グレムリン登場！！

エリア1 モホークたちに通風孔に閉じ込められたギズモは、出口を求め通風孔の中をいきます。

エリア2 通風孔から脱出したギズモ。でも、そこはグレムリンたちが暴れ回る地下通路でした。

ステージ3 クランプセンタービル

エリア1 クランプセンタービルをさまようギズモは、いつしかケーブルテレビのスタジオに迷い込んでいました。

エリア2 ギズモはクランプ社長のオフィスをめざします。

ステージ4 遺伝子研究所

エリア1 グレムリンたちは研究所の色々な薬品を飲み、さらに凶悪に変身します。

エリア2 暴れるグレムリンをとめるために、ギズモは研究所に乗り込みます。

ステージ5 コントロールセンター

エリア1 クランプセンタービルのすべてを管理しているコントロールルームで、ギズモは最後の戦いを挑みます。

エリアクリア

各エリアをクリアするとライフ（ハート）が1個回復します。

ステージクリア

各ステージ最後のボスを倒すと、次のステージへ進みます。ステージをクリアするとライフ（ハート）は上限まで回復します。

面ごとに手に入っている攻撃用アイテム

ステージ1 トマト



けんきゅうじょ じっけんよう
研究所に実験用において
あったもの。
な つか
投げて使います。

ステージ2 マッチ

ビリーのオフィスで手に入
れる。

ほのお てき
炎で敵にダメージをあた
える。



パワーアップによ
り、3方向にこうげき
できます。

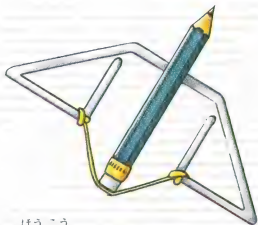
TM&©1990
WARNER BROS., INC.

ステージ3 クリップ



2面のボス“モホーク”を倒して手に入れる。投げて使う。
パワーアップにより、3方向にとぶ。

ステージ4 弓矢



3面のボス“エレクトリック・グレムリン”を倒して手に入れる。
パワーアップにより、5方向にとぶ。

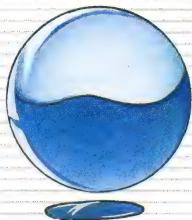


ステージ5 火矢

4面のボス“モホーク”を倒して手に入れる。
パワーアップにより、
円を描くようにとぶ。

てき たお 敵を倒すと手に入るアイテム

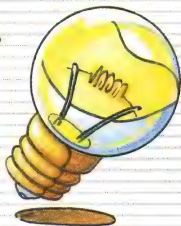
クリスタルボール



あつ 集めてショップに持ってい
くと、アイテムと交換して
もらえます。クリスタルボ
ール1つで20CBです。

フラッシュライト

が めんじょう てき 画面上の敵すべてにダメ
ージをあたえます。



ホッピング



これを取ると一定時間、無敵に
なります。（ただし穴に落ちた
場合はダメージを受けます。）

タイムストッパー

敵の動きを一定時間、止
めることができます。



ショップで手に入るアイテム



1up

ギズモのストック
が1匹^{びきふ}増えます。



ふうせん

これを持^もっているとギ
ズモが穴^{あな}に落^おちてもダ
メージをうけません。



ハートの器^{うつわ}

ライフがすべて回復^{かいふく}し、
ライフの上限^{じょうげん}が4になります。

ライフ回復^{かいふく}

ライフをハート2個^{こふん}分回復^{かいふく}できます。



パワーアップ

武器^{ぶき}がパワーアップします。

し ようじょう ちゅう い 使用上の注意

1. 精密機械せいみつ きていですので、極端きょくたんな温度条件おん ど じょうけん下での使用しやうや保管ほ かんおよび強いショックつよ しおくを避けてください。
2. 端子部たんし ぶに手を触れたり、水みづにぬらさないようにしてください。故障こしょうの原因げんいんとなります。
3. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油など き ぼつ ゆでふかないでください。
4. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ずかならず抜いておいてください。
5. テレビ画面が めんからできるだけ離れてゲームをしてください。
6. 長時間ちやう じ かんゲームをするときは、健康けん こうのため約2時間じ かんごとに10分ぶんから15分ぶんの小休止しょうきゅうしをしてください。
7. ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビせつぞくを接続さん ぞう げんしやうすると残像現象が めん（画面やけ）が生ずるため接続せつぞくしないでください。

※スクリーン投影方式とうえい ほうしきのテレビのこと

おことわり

商品の生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なため、プログラム上、予期できない不都合が、発見される場合がございます。万一、隠しアイテムや裏ワザ以外の誤動作等を起こすようなことがございましたら、弊社まで御一報ください。なお、ゲーム内容についての電話でのお問い合わせには、一切お答えできません。

SUNSOFTの新作情報や、

ゲームのヒントは、TEL

0587・55・

1120でお

聞きくだ

さい。



TM&©1990
WARNER BROS., INC.

ザン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250

TEL (0587) 55-3500

テレホン案内 TEL (0587) 55-1120

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び買入を禁じます。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。